KEMCO

NES-HZ-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

RESCUE

THE EMBASSY MISSION

INSTRUCTION BOOKLET

KEMCO

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This seal is your assurance that NINTENDO® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

NINTENDO AND NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS
OF NINTENDO

RESCUE™ is published under license from Infogrames. ©1988, 1989. Infogrames™ is a trademark of Infogrames. Used with permission. All rights reserved. Licensed in conjunction with JP International. ©1989 KEMCO

ENGLISH

PRECAUTIONS ON MACHINE CARE AND PLAYING THE GAME

1. This Nintendo Entertainment System is a very fine instrument. Keep it away from very high temperature and mechanical shock, at all times. Never disassemble it for any reason.
2. Never touch the terminals with your bare hands or get them wet. It could cause damage.
3. Do not clean the case with solvents of any kind, such as thinner, benzene, alcohol, etc.
4. If you play the game for a long period of time, please take a short rest of 10 to 15 minutes, about every 2 hours, for your

CONTENTS

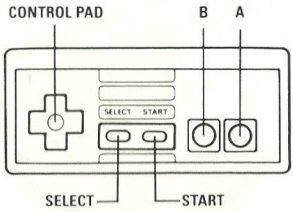
Introduction 2
Operating Instructions/Controller Parts 5
How To Play 6
Choosing the Level and Mission 6
Placing Your Snipers 9
The Rescue Phase 10
Using the Snipers 11
Commanding the Rescue Team 12
Inside the Embassy 14

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

It's been 11 days since the political fanatics occupied the embassy, holding the ambassador and his staff captive. You've waited patiently

while government negotiators tried in vain to arrive at a peaceful settlement. Now it's up to you and your band of commandos to get the captives out!



NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS:

Only controller 1 is used for this game.

Control Pad:

Used to move snipers, control members of the rescue team, or aim a gun.

SELECT Button:

Used to return to map.

START Button:

Used to start the game.

A Button:

Used to make a selection or fire a gun.

B Button:

Used to cancel a selection.

HOW TO PLAY:

Starting the Game:

At any time during the game demonstration, press the START button to begin the game.

Choosing the Level and Mission:

After the title screen is displayed, you will see a list of three levels and five missions.

The three levels increase in difficulty from Lieutenant to Captain and finally Commander. The higher the level, the greater the number of searchlights and the quicker the enemy.

The five missions in order of increasing difficulty are Training, Target, Ultimatum, Trigger, and Jupiter. As the difficulty increases, the searchlights become quicker, the number of enemy increases, and they are more difficult to attack. In addition, the amount of time you have to complete your mission decreases at the more difficult levels:

Mission	Time Limit
Training	18 minutes
Target	16 minutes
Ultimatum	14 minutes
Trigger	12 minutes
Jupiter	10 minutes

The training mission is a good place to begin. There are no captives in this mission and it will give you experience in commanding your forces.

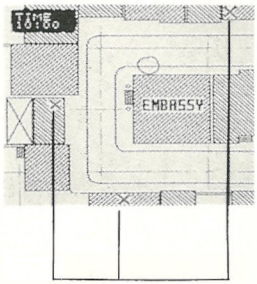
The Objective:

Your goal is to rescue all of the captives without losing any members of your team. To mount an effective assault, you must first position your snipers around the embassy. Your rescue team will then be lowered by helicopter onto the roof of the embassy.

Playing the Game:

After choosing the level and mission, you will see a blueprint map of the area surrounding the embassy. The red X's mark the chosen spots for your snipers. You must place at least one sniper at a designated spot. Press the A button to continue.

Next you will see the starting location of Mike, the first member of your sniper team. Press the A button to continue.



DESIGNATED
SNIPER
SPOTS

PLACING YOUR SNIPERS:

You must maneuver your snipers to the designated spots using the control pad. Be careful to avoid the spotlights! Use the cover of doorways and walls to your best advantage.

There are three members of your sniper team; Mike, Steve, and Jumbo. The control pad can be used to control their movements as follows:

←	Move to the left.
→	Move to the right.
↑	Enter a building or jump over a wall to hide.
↓	Exit a building or climb over a wall or lie face down if standing. Once you are lying down, you may use ← and → to crawl along the ground.
↘	Somersault to the right.
↙	Somersault to the left.
↓ & A or B	Turn to the right.
→ & A or B	Turn to the left.

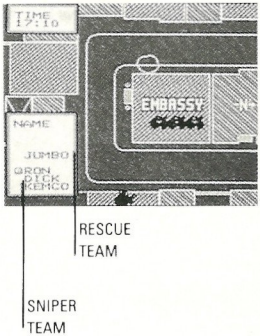
A or B — If you are in a safe hiding spot you can press the A or B buttons to view the map. This will show you where you are in relation to the desired sniper spot. Press the A or B button to return to the game.

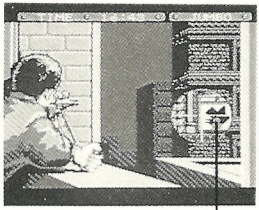
After all members of your sniper team have been placed or lost, you can proceed to the rescue phase of the game provided that you have successfully placed at least one sniper.

THE RESCUE PHASE:

Your rescue team members Ron, Dick, and Kemco, will be lowered from a helicopter to the roof of the embassy. You then have the choice of commanding your snipers or the members of your rescue team. The map will now show you the names of the remaining members of your sniper team and the names of the rescue team:

It is best to use your snipers to reduce the number of enemies before sending in the rescue team.





SNIPER
GUN SIGHT
VIEW

USING THE SNIPERS:

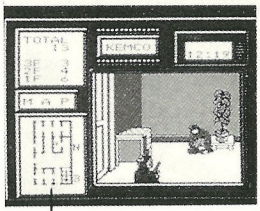
To use a sniper, move the red blinking cursor to the member of the sniper team you want to command and press the A button. The sniper position will then blink to show you his location. If this is the one you want to use, press the A button. Press the B button if you want to choose another sniper.

The view through the sniper's gun sight will be visible in the circle on the right side of the screen. Use the control pad to move the sight across the building. Look carefully at all of the windows for the shadow of an enemy. Press the A button to fire your gun. You can press the SELECT button to return to the map where you can choose another sniper or to command members of the rescue team.

COMMANDING THE RESCUE TEAM:

To command a member of the rescue team, move the blinking red cursor to the member of the rescue team and press the A button. The position of the team member will then begin to blink. Use the LEFT and RIGHT directions on the control pad to move the team member to the desired location around the building. It is best to position them on sides of the building that you have covered by members of your sniper team. When you are satisfied with the position, press the A button.

You must now lower the team member to a window. Use the DOWN direction to begin repelling down the building. Use the UP arrow to stop the repel. Be careful not to go too fast or you will fall! When you are positioned directly over a window, press the A button to enter the building. You should also make sure that there are no enemies in the window you are trying to enter!



BUILDING MAP

INSIDE THE EMBASSY:

After breaking your way into the embassy, you will now begin your sweep through the building to locate the captives.

The map in the lower left corner will show you the layout of the floor you are on as well as the locations of any enemy (green dots) and captives (blue dots). The red arrow marks your current location and direction.

Use the control pad to carefully move from room to room:

←	Turn to the left (counter-clockwise).
→	Turn to the right (clockwise).
↓	Turn around (about face 180).
↑	Go forward.

If you encounter the enemy, you can fire your machine gun by pressing the A button. While the A button is pressed, the control pad will aim the gun. Eliminate all the enemy and pick up any captives you find. You can then use the stairs to

move to the other floors of the embassy. Be careful to monitor the remaining time indicated in the upper right corner!

The game is completed when you have eliminated all of the enemies or when all of your rescue team members have been lost.

WAARSCHUWING OVER JE CONTROLDECK EN CASSETTE

1. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2. Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
3. Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4. Als je lange tijd achter elkaar speelt, moet je voor het beste resultaat na elke 2 uur minstens 15 minuten stoppen.

INHOUD

Introductie 16
Bedieningsinstructies/De Controller 19
Hoe speel je 20
Het level en de opdracht kiezen 20
Je sluipschutters plaatsen 23
De reddingsoperatie 24
De sluipschutters gebruiken 25
Het Rescue Team leiden 26
In de ambassade 28

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

11 DAGEN GELEDEN

HEEFT EEN GROEP

RADICALE TERRORISTEN

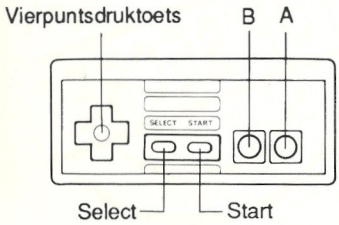
DE AMBASSADE BEZET

EN HOUDEN ZE IEDEREEN

GEVANGEN. JIJ WACHT

ONGEDULDIG

TERWIJL DE REGERING TEVERGEEFS PROBEERT HET ZONDER GEWELD TE REGELEN. NU MOGEN JIJ EN JE COMMANDO'S DE GEVANGENEN GAAN BEVRIJDEN!



ONDERDELEN VAN DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES:

Gebruik bij dit spel alleen controller 1.

Vierpuntsdruktoets

Wordt gebruikt om de schutters te verplaatsen, het reddingsteam te besturen en de geweren te richten.

SELECT toets

Hiermee ga je terug naar de kaart.

START toets

Hiermee begin je het spel.

A Knop

Met deze kun je iets kiezen of schieten.

B Knop

Maak hiermee je keuze ongedaan.

HOE SPEEL JE

Het spel starten:

Tijdens het demonstratiescherm moet je op START drukken om met het spel te beginnen.

Het level en de opdracht kiezen:

Na het Titelscherm zie je een korte lijst van drie levels en vijf verschillende opdrachten.

De drie levels verschillen in moeilijkheid van Luitenant, naar Kapitein en uiteindelijk Commandant. Hoe hoger het level is, hoe meer zoeklichten er zijn en hoe sneller de vijand schiet.

De vijf opdrachten worden ook naar verloop steeds moeilijker. Je begint met Training, Richten, Ultimatum, Schieten en Jupiter. Naarmate het moeilijker wordt, gaan de zoeklichten sneller bewegen, komen er meer vijanden en zijn ze moeilijker te verslaan. Als extra krijg je ook nog minder tijd voor de moeilijkere opdrachten:

Opdracht	Tijdlimiet
Training	18 minuten
Target (Richten)	16 minuten
Ultimatum	14 minuten
Trigger (Schieten)	12 minuten
Jupiter	10 minuten

Je kunt het beste bij de Trainingsopdracht beginnen. Bij de training zijn er geen gevangenen en zo kun je goed leren hoe je commando's reageren.

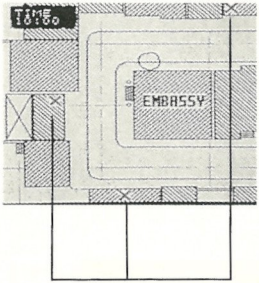
HET DOEL:

Je doel is het redden van de gevangenen zonder dat je een van je commando's verliest. Om de operatie succesvol te laten verlopen, moet je eerst je sluipschutters rond de ambassade plaatsen. Daarna landt je Rescue Team uit helicopters op het dak van het gebouw.

Het spel spelen:

Nadat je het level en de opdracht hebt gekozen, zie je een plattegrond van het gebied rond de ambassade. De rode X'en geven de gekozen plaatsen van je sluipschutters aan. Je moet minimaal op die plaats een sluipschutter plaatsen. Druk op A om verder te gaan.

Daarna zie je de beginpositie van Mike, de eerste sluipschutter. Druk op A om verder te gaan.



UITGEKOZEN
PLAATSEN

JE SLUIPSCHUTTERS PLAATSEN:

Je moet met de vierpuntsdruktoets je sluipschutters naar de gekozen plaatsen brengen. Pas wel op voor de zoeklichten! Sluip langs de muren en portieken om onzichtbaar te blijven.

Je hebt drie sluipschutters in je team: Mike, Steve en Jumbo. Je kunt ze zo met de vierpuntsdruktoets besturen:

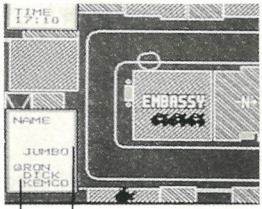
⬅	Naar links.
➡	Naar rechts.
⬆	Een gebouw binnengaan of over een muur springen.
⬇	Een gebouw uitgaan, over een muur klimmen of plat gaan liggen als je staat. Als je ligt kun je met ← en → over de grond kruipen.
↘	Naar rechts duiken.
↙	Naar links duiken.
⬇ & A of B	Naar rechts draaien.
➡ & A of B	Naar links draaien.

A of B — Als je op een veilige plaats staat kun je met A of B de kaart bekijken. Hierop kun je zien waar je heen moet. Druk weer op A of B om verder te gaan.

Als je al je sluipschutters hebt geplaatst of hebt verloren kun je verder gaan met de reddingsoperatie. Je moet echter wel tenminste 1 sluipschutter hebben geplaatst.

DE REDDINGSOPERATIE :

De leden van het Rescue Team, Ron, Dick en Kemco, worden uit een helicopter neergelaten op het dak van de ambassade. Je kunt nu je sluipschutters of het Rescue Team in actie laten komen. Op de kaart zie je de namen van de sluipschutters en die van het Team:
Je kunt het beste eerst met je sluipschutters zoveel mogelijk vijanden uitschakelen voor je je Team gebruikt.



RESCUE TEAM

SLUIP SCHUTTER

VIZIER VAN DE SLUIP-SCHUTTER

DE SLUIPSCHUTTERS GEBRUIKEN:

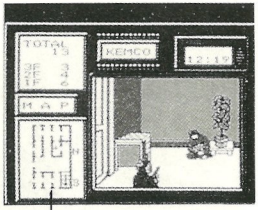
Om een sluipschutter te gebruiken, moet je de rode, knipperende cursor bij zijn naam zetten en dan op A drukken. De plaats van deze sluipschutter gaat nu knipperen. Als het de juiste is, moet je weer op A drukken. Druk op de B knop als je een andere sluipschutter wilt gebruiken.

Het doel wat je ziet door de vizier van de sluipschutter zie je rechts in beeld. Stuur het vizier met de vier-puntsdruktoets over de muren van het gebouw. Kijk in elk raam of je ook de schaduw van een vijand ziet. Druk op A als je wilt schieten. Met de SELECT toets kun je terug gaan naar de kaart en kun je daar een andere sluipschutter kiezen of verder gaan met je Rescue Team.

HET RESCUE TEAM LEIDEN:

Om een lid van het Rescue Team te besturen, moet je de knipperende cursor bij zijn naam zetten en dan op de A knop drukken. De positie van de commando begint nu te knipperen. Beweeg de commando met LINKS en RECHTS op de vierpuntsdruktoets naar de juiste plaats op het gebouw. Je kunt ze het beste laten zakken aan een kant waar ook een sluipschutter staat. Als je op de juiste plaats staat, moet je op A drukken.

Laat je nu zakken naar een raam. Gebruik OMLAAG op de vierpuntsdruktoets om te zakken. Stop met zakken met OMHOOG. Ga niet te snel, want anders val je neer! Als je naast een raam hangt, kun je naar binnen met A. Let op dat er geen vijand in het raam staat waardoor je naar binnen wilt!



KAART VAN GEBOUW

IN DE AMBASSADE:

Als je eenmaal in het gebouw bent begint je speurtocht naar de plaatsen van de gevangenen.

Op de kaart links in het scherm zie je de plattegrond van de verdieping, de plaatsen van de vijanden (groene stippen) en de plaatsen van de gevangenen (blauwe stippen). De rode pijl laat zien waar jij nu bent en waarheen je loopt.

Verplaats je voorzichtig met de vierpuntsdruktoets van kamer naar kamer:

⬅	Naar links draaien (tegen de klok in)
➡	Naar rechts draaien (met de klok mee)
⬇	Omdraaien (180 graden)
⬆	Vooruit lopen

Als je een vijand tegenkomt, kun je met je machinegeweer schieten met de A knop. Als je op A drukt, kun je richten met de vierpuntsdruktoets. Vernietig alle vijanden en redt alle gevangenen. Je kunt via het trappenhuis

van etage naar etage lopen. Let goed op de tijd die wegtikt in de rechter bovenhoek van je scherm!

Het spel is afgelopen als je alle vijanden hebt vernietigd of als alle leden van het Rescue Team uitgeschakeld zijn.

Précautions d'emploi de votre console et de votre jeu

1. La console «Nintendo Entertainment System» est un appareil de précision. Evitez de lui donner des chocs ou de le soumettre à des températures extrêmes. Ne jamais le démonter.
2. Ne jamais toucher aux bornes les mains nues ou mouillées. Cela pourrait endommager les circuits.
3. En aucun cas, utilisez de diluants, solvants, benzène, alcool ou autre nettoyant ménager pour nettoyer votre appareil.
4. Après 2 heures ou plus de jeu ininterrompu, observez une pause de 10 à 20 minutes. Cela prolongera la durée de vie de votre CARTOUCHE DE JEU.

TABLE DES MATIERES

Introduction 30
Description et fonctionnement de la manette 33
Mode d'emploi 34
Choix du niveau et de la mission 34
Positionnement des tireurs d'élite 37
Phase de sauvetage 38
Utilisation des tireurs d'élite 39
Commandement du groupe d'intervention 40
A l'intérieur de l'ambassade 42

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Onze jours se sont écoulés depuis que des extrémistes politiques se sont emparés de l'ambassade, détenant l'ambassadeur et ses conseillers en otages. Vous avez attendu patiemment

tandis que les représentants

de votre gouvernement

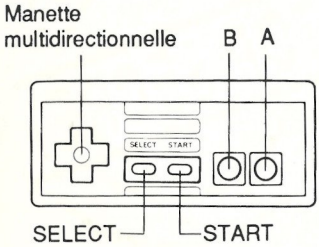
tentaient en vain de négocier

une solution pacifique.

Maintenant c'est à vous et à

votre groupe de commandos

de libérer les otages!



DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

Seule la manette 1 est en service pour ce jeu.

Manette multidirectionnelle :

Utilisée pour déplacer les tireurs embusqués, pour diriger les membres du groupe d'intervention ou pour viser.

Bouton SELECT:

Utilisé pour revenir à la carte.

Bouton START:

Utilisé pour commencer une partie.

Bouton «A»:

Utilisé pour faire un choix ou pour tirer.

Bouton «B»:

Utilisé pour annuler un choix.

MODE D'EMPLOI

Pour commencer à jouer :

A n'importe quel moment de la démonstration du jeu, appuyez sur le bouton START pour débuter une partie.

Choix du niveau et de la mission:

Après l'affichage de l'écran Titre, une liste de trois niveaux et de cinq missions vous est présentée.

Les trois niveaux sont de difficulté croissante, passant de Lieutenant à Capitaine, puis à Commandant. Au fur et à mesure que le niveau s'élève, le nombre des projecteurs et la rapidité de l'ennemi augmentent.

Les cinq missions sont les suivantes, en ordre croissant de difficulté: Training (entraînement), Target (cible), Ultimatum, Trigger (feu) et Jupiter. Au fur et à mesure que la difficulté augmente, les projecteurs deviennent plus rapides, l'ennemi augmente en nombre et devient plus difficile à attaquer. En outre, le temps qui vous est imparti pour réussir votre mission diminue aux niveaux les plus élevés:

Mission	Temps imposé
Training	18 minutes
Target	16 minutes
Ultimatum	14 minutes
Trigger	12 minutes
Jupiter	10 minutes

Nous vous conseillons de débuter avec la mission Training. Il n'y a pas d'otages dans cette mission, et cela vous permet d'acquérir de l'expérience dans le commandement de vos forces.

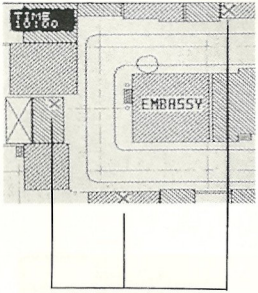
L'objectif:

Votre but est de sauver tous les otages sans perdre aucun membre de votre équipe. Pour monter un assaut de façon efficace, vous devez commencer par mettre en place vos tireurs d'élite autour de l'ambassade. Votre groupe d'intervention sera ensuite déposé par hélicoptère sur le toit de l'ambassade.

Pendant le jeu:

Après avoir choisi votre niveau et votre mission, un plan détaillé de la zone entourant l'ambassade vient s'afficher. Les «X» en rouge signalent les emplacements choisis pour vos tireurs d'élite. Vous devez placer au moins un tireur à chaque emplacement indiqué. Appuyez sur le bouton «A» pour continuer.

Ensuite, vous allez voir l'emplacement de départ de Mike, le premier membre de votre équipe de tireurs d'élite. Appuyez sur le bouton «A» pour continuer.



Emplacements des tireurs d'élite

Positionnement de vos tireurs d'élite:

Vous devez déplacer vos tireurs d'élite vers les emplacements désignés en utilisant la manette multidirectionnelle. Surtout, évitez les projecteurs! Utilisez au mieux les portes et les murs pour vous abriter.

Votre équipe de tireurs d'élite se compose de trois membres: Mike, Steve et Jumbo. Vous les déplacerez en utilisant la manette multidirectionnelle de la façon suivante:

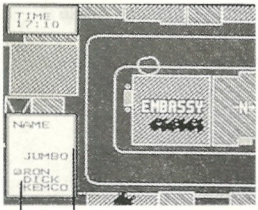
⬅	Aller à gauche.
➡	Aller à droite.
⬆	Entrer dans un immeuble ou sauter par dessus un mur pour se cacher.
⬇	Sortir d'un immeuble, ou grimper sur un mur, ou se coucher face contre terre si vous êtes debout. Une fois que vous êtes face contre terre, vous pouvez utiliser les flèches ⬅ et ➡ pour ramper.
↘	Saut périlleux à droite.
↙	Saut périlleux à gauche.
⬇ & A ou B	Tourner à droite.
➡ & A ou B	Tourner à gauche.

A ou B — Si vous vous trouvez à l'abri dans un endroit sûr, vous pourrez appuyer sur le bouton A ou B pour examiner la carte. Celle-ci vous indiquera où vous vous situez par rapport à la position voulue du tireur d'élite. Appuyez sur le bouton A ou B pour revenir à votre partie.

Après que tous les membres de votre équipe de tireurs d'élite ont été placés ou perdus, vous pouvez commencer la phase de sauvetage, à condition que vous ayez réussi à positionner au moins un tireur d'élite.

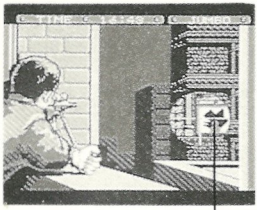
La phase de sauvetage :

Les membres de votre équipe d'intervention (Ron, Dick et Kemco) vont être déposés par hélicoptère sur le toit de l'ambassade. Vous avez alors le choix de commander soit vos tireurs d'élite, soit les membres de votre équipe d'intervention. La carte va maintenant vous indiquer les noms des membres restants de votre équipe de tireurs d'élite, ainsi que les noms des membres de votre équipe d'intervention.
Il est préférable d'utiliser vos tireurs d'élite pour réduire le nombre des ennemis avant d'envoyer votre équipe d'intervention.



Équipe de tireurs d'élite

Équipe d'intervention



Ligne de tir
du tireur
d'élite

Utilisation de vos tireurs d'élite:

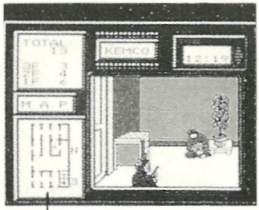
Pour utiliser un tireur d'élite, déplacez le curseur rouge clignotant vers le tireur d'élite que vous voulez commander et appuyez sur le bouton A. La position du tireur va clignoter pour vous indiquer son emplacement. S'il s'agit du tireur que vous désirez utiliser, appuyez sur le bouton A. Si vous voulez choisir un autre tireur d'élite, appuyez sur le bouton B.

Le champ apparaissant dans la lunette de l'arme de votre tireur d'élite sera visible dans un cercle sur le côté droit de l'écran. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer la visée sur l'immeuble. Observez attentivement toutes les fenêtres pour détecter l'ombre d'un ennemi. Appuyez sur le bouton A pour faire feu. Vous pouvez appuyer sur le bouton SELECT pour revenir à la carte d'où vous pourrez choisir un autre tireur d'élite, ou bien commander les membres de votre équipe d'intervention.

Commandement d'une équipe d'intervention:

Pour commander un membre de votre équipe d'intervention, déplacez le curseur rouge clignotant vers le membre concerné et appuyez sur le bouton A: sa position va alors clignoter. Utilisez la flèche Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour le diriger vers l'emplacement désiré de l'immeuble. Il est préférable de placer les membres de votre équipe d'intervention sur les côtés de l'immeuble couverts par vos tireurs d'élite. Lorsque vous êtes satisfait de l'emplacement, appuyez sur le bouton A.

Vous devez maintenant faire descendre un membre de votre équipe d'intervention vers une fenêtre. Utilisez la flèche Bas pour amorcer sa descente en rappel le long de l'immeuble. Utilisez la flèche Haut pour arrêter sa descente en rappel. Attention de ne pas aller trop vite, sinon vous allez tomber! Lorsque vous êtes positionné directement sur une fenêtre, appuyez sur le bouton A pour pénétrer dans l'immeuble. Vous devez également vous assurer qu'il n'y a aucun ennemi derrière la fenêtre par laquelle vous allez passer!



carte de l'immeuble

A l'intérieur de l'ambassade:

Après avoir fait irruption dans l'ambassade, vous allez maintenant commencer vos recherches à l'intérieur de l'immeuble pour localiser les otages.
La carte dans le coin inférieur gauche de votre écran vous indique l'agencement de l'étage où vous vous trouvez, ainsi que l'emplacement de vos ennemis (points verts) et des otages (points bleus). La flèche rouge signale votre position actuelle et votre direction.

Utilisez la manette multidirectionnelle pour vous déplacer prudemment de pièce en pièce:

- ⬅ Tourner à gauche (en sens inverse des aiguilles d'une montre)
- ➡ Tourner à droite (dans le sens des aiguilles d'une montre)
- ⬇ Demi-tour (à 180°)
- ⬆ Avancer

Si vous rencontrez l'ennemi, vous pouvez tirer avec votre mitraillette en appuyant sur le bouton A. Tout en appuyant sur ce bouton, contrôlez la visée de votre arme à l'aide de la manette multidirectionnelle. Eliminez tous vos ennemis et recueillez tous les otages que vous trouvez. Vous pouvez ensuite utiliser les escaliers

pour vous rendre dans les autres étages de l'ambassade. Faites attention, surveillez le temps qu'il vous reste, indiqué dans le coin supérieur droit!

La partie est terminée lorsque vous avez éliminé tous vos ennemis ou que tous les membres de votre équipe d'intervention ont été perdus.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON